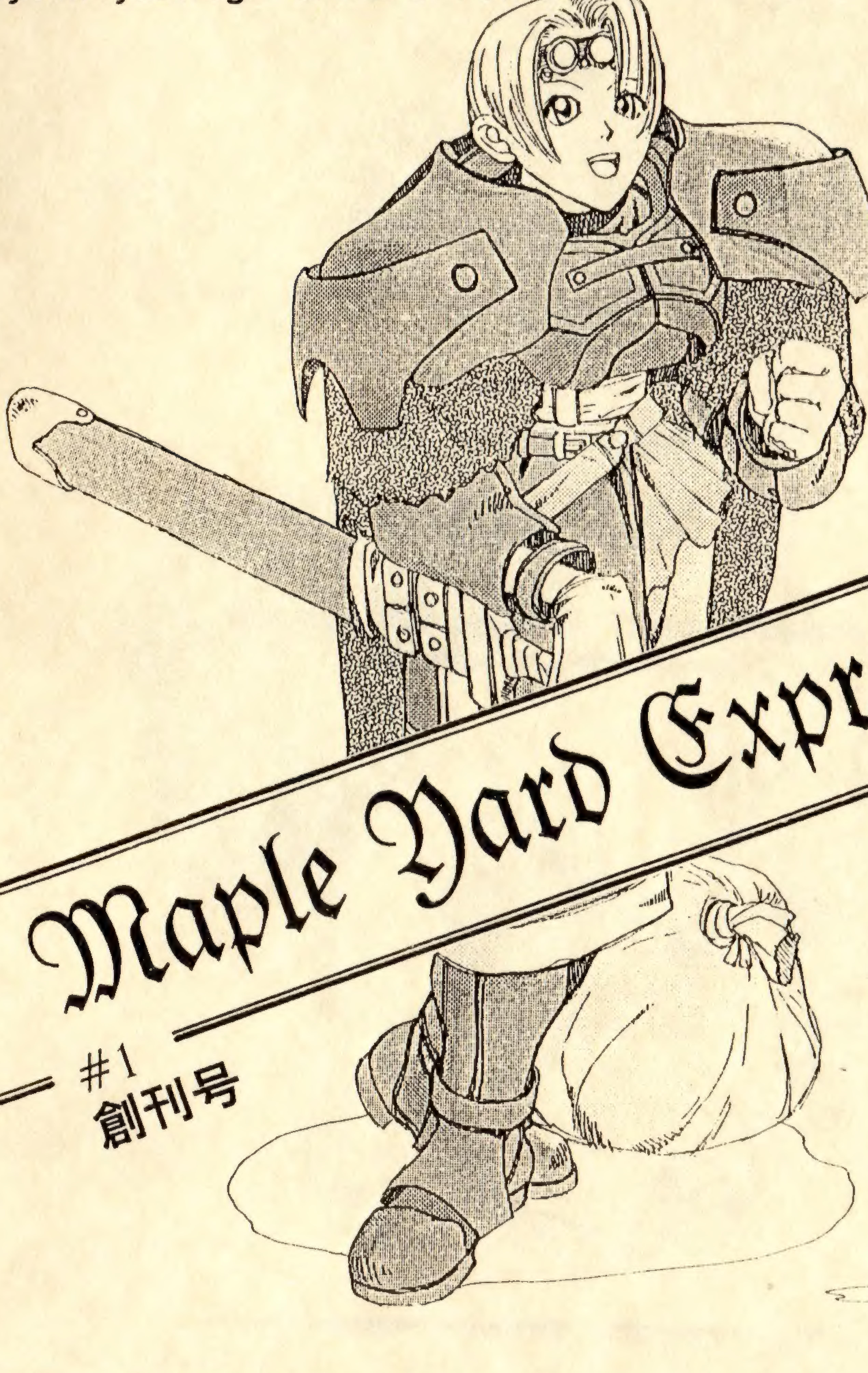
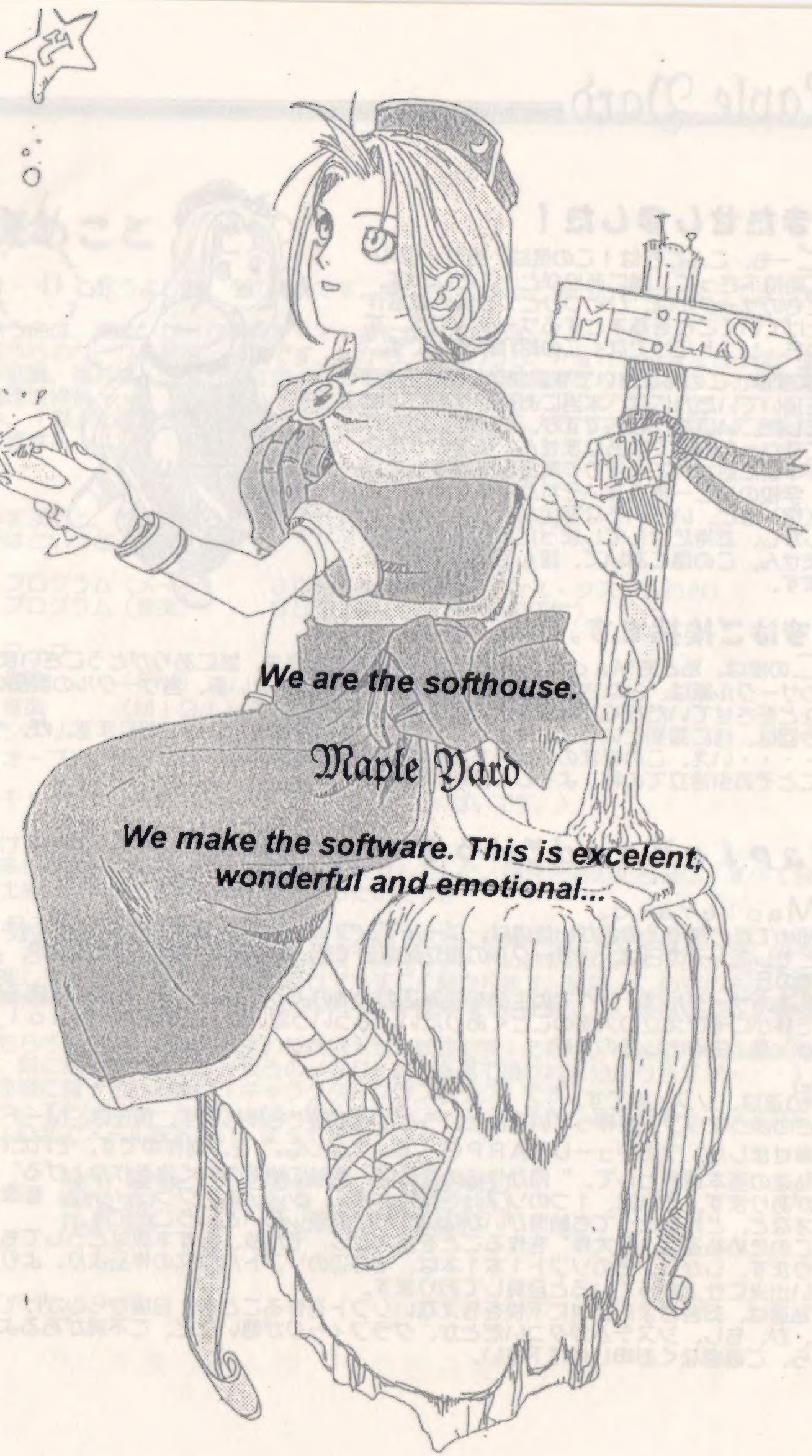
Ya. ho-ho-oi!
akikaze ni samusa wo kanjiru
kyou konogoro... ikaga osugosi?
Maple Yard Express no
soukan go da zo!
Tyotto sigoto no te wo yasumete-sa
issyo ni "yasuragi " SI·YO·U·YO!!



Maple Yard Express

#1
創刊号


M.L.S
We are the softhouse.
Maple Yard
We make the software. This is excelent,
wonderful and emotional...

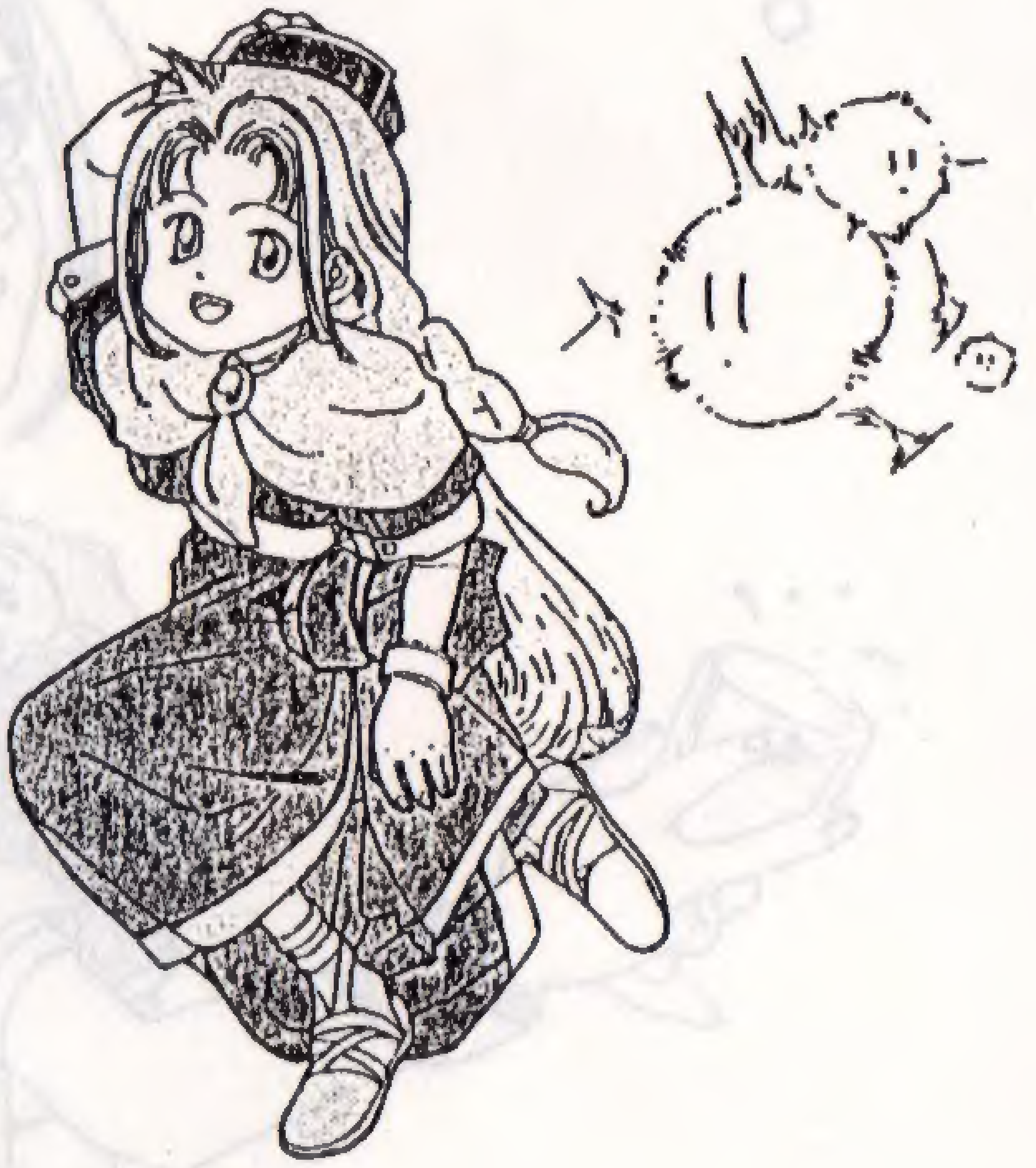
We are the softhouse.

Maple Yard

We make the software. This is excelent,
wonderful and emotional...

MSX

Maple Yard



おまたせしました！

どーも、こんにちは！この度は、当サークルにご期待下さって、誠にありがとうございます。私どものサークルは、ひとつひとつを誠心誠意作り上げていくことを基本とするサークルです。すなわち、ソフトだけでなくこの紹介紙も、です。

まずは、ごめんなさいです。かなり前からお手紙を頂いていた方には、本当にお待たせしてしまいました。いいわけなんですが、その間、何もやってなかったわけではありません。私達のうち２人が卒研に追われてあまり作業が出来なかったこと、学校のコピー機をおいそれと使えなかったこと（爆）など、いろいろな要因がありました。

しかし、お待たせしてしまった事には変わりありません。この場において、謹んでお詫び申し上げます。

まずはご挨拶です。

この度は、私どもＭａｐｌｅＹａｒｄへの資料のご請求、誠にありがとうございます。このサークル紙は、みなさまへ、最新の情報や普段表に出ない事、当サークルの製品のご案内などをさせていただくため、無料で配布しているものです。

今回は、特に最初ということもあって、このような豪華版になっております。が、今後は資・・・・いえ、このままのグレードで続けさせて頂きます。
なにとぞお引き立ての程、よろしくお願いします！

ＭａｐｌｅＹａｒｄというサークル

ＭａｐｌｅＹａｒｄ。

初めてこの世でその名が出たのは、ゴールデンウィークのまっただ中、９５年５月１日のことでした。その日は、当サークルの創立記念日です。語源は意訳で”かえで平原”、”かえでの丘”。

私達のサークルは、すべての生命を包み込む大地のように、そして、何事にも揺るぎ無く、ただ静かにそびえ立つ大樹のごとくありたい。そういう思いが、この名前”ＭａｐｌｅＹａｒｄ”を、生み出したのです。

私達は、ソフト屋です。

どのようなソフトを作っているかというと、一応何でも作れます。現在は、Ｍ－ＦＡＮにも載せました”ワルキューレ風ＡＲＰＧ *Moon light Saga*”を、制作中です。それだけです。

私達の基本理念として、”何か作るのならば、絶対に納得のいく物を作り上げる”というのがあります。それは、１つのソフトを作るときに、システム、グラフィック、音楽、シナリオなど、どれをとっても納得がいかないうちは発表しないということです。

このため私達は、”大作”を作ることを基本とし、それ故、出す本数はどうしても少なくなります。しかし、そのソフト１本１本は、その辺のソフトハウスの作品より、よりプロに近い出来に仕上がっていると自負しております。

私達は、お客さまに絶対に不快を与えないソフトを作ることを、日頃から心がけております。が、もし、システムがタコいだとか、グラフィックが悪いなど、ご不満があるようでしたら、ご遠慮なくお申し付け下さい。

今後のこと

今後・・・と言うよりは、今の状況です。実は今、ちょっと困ったことになってまして・・・。

というのは、実は、サークル員が・・・多忙すぎるんです。

現在うちのサークル員は、4人です。しかも、4人のうち、ＰａｎｇＨａｓｈｉは、来年度より就職、福井は・・・既に社会人なので、それだけで時間がとりにくい、しかも職業が、ゴミ処理清掃員・・・・の次にハードと言われている「ＳＥ・プログラマー」・・・

もし、「暇」と言う言葉を使わなくてはいけないとしたら、それは１０歩譲っても私にしか使えません。

やばいです。

このままだと、予定の９６年８月には出せないかもしれません。

進行はというと・・・・

プログラム（メイン）	８０％（あとパフォーマンス・システムのみ）
プログラム（音楽）	９５％（ＭＩＤＩデータの圧縮）
マップ	５％（１面の１／４だけ）
音楽　（ＦＭ）	７０％（快調制作中！）
音楽　（ＭＩＤＩ）	３０％（今はプログラマーな為お留守）
シナリオ	９５％
オープニングＧＲＰ．	**0**％（ごめんなさい。）
キャラクターＧＲＰ．	**1**％（・・・やばいです。）

ふざけてますよね・・・。ごめんなさい。

こんな多忙な状態になるとは、予想もしてませんでした。開発を始めた当初は、すべて自分１人（土屋）で作って発表するつもりだったのですが・・・

というわけで、**手伝ってくれる人一報下さい！**本当に些細なことでも結構でございます。例えば、この機関誌の構成、地方の即売会での売り子、その他斬新なアイデアがあれば、それを提案してくれるだけでも、それだけでもすごく助かります。実は、この手のもの（直接ゲーム開発に関係ないこと）は、以外と時間がかかるんで、手伝っていただけるとすごく感激です。

あ、もちろんゲームの開発に携わりたい人も大歓迎です！ただし、今はこちらは音楽関係の方は、既に飽和してまして（後ろのメンバー紹介を見て頂ければ分かりますが・・）、非常に危機に陥っている物は「キャラクターグラフィック」です。

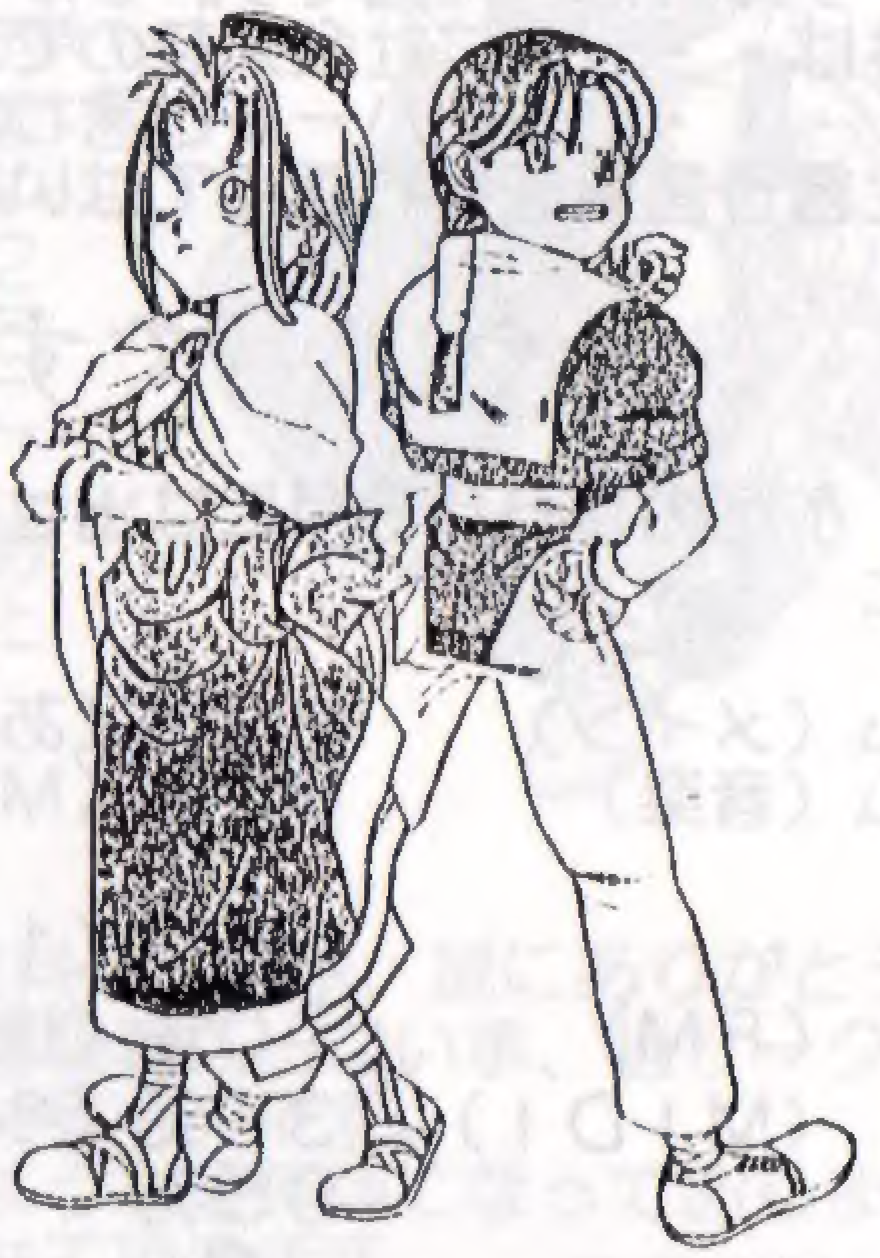
もしやってもいいなーという人は、後ろの住所に一報くれるか、通信をやっているなら、下記のＩＤまでメールを下さい。まってます！

Nifty Surve	**BX104455**	**（ほぼ毎日）**
MARIO NET	**EALIA**	**（週に３日）**
YU-KI NET	**YUKI029**	**（毎日）**

何はともあれ作品紹介！

Moon light Saga ～ホルスの章～

対応機種：MSXturboR専用
（MSX－MIDI対応）
予　価　：未定



◎　あらすじ

既に伝説と言われるほど遠い遠い昔のこと・・・。
人類は、魔族とし烈な争いを繰り広げていた。すべてが荒廃し、この世の終わりかと思われた時、１人の神が地上に降り立った。
太陽神ギルファラス。彼は世界を二つに分け、固い封印をした。今の世もそれは続いている。
しかし、封印を破り人間界を支配しようとするものがいた・・・。長年人間の姿をとって、この地上に住み続けていた魔族の女、エルセア。彼女は自分たちの世界ー魔界と、この人間界とのあまりの違いに、ただ絶望するばかりであった。そして、今、長年閉ざされた封印を解き、魔族の栄華を再び・・・

世界の封印をした太陽神の神殿には、今も伝説の古文が生き続けている。

・・・遥か彼方の時の果て
世界を混沌が埋め尽くす
されど前兆しかと悟れば
またそれも起こることなかれ
日は彼の地に平和と繁栄をもたらし
月は彼の地に戦乱と災いをもたらす・・・

この文章の意味するものは何か？そして、”月”とは・・・？
そこには、想像もつかない恐ろしい災厄の警告が記されていた。

そして、それに巻き込まれる・・・いや、自分から率先してはまり込んでいく、あほな娘っこが・・いた。
彼女の名前は、ルカ・ティーナと言った。

♪ 売り

☆MSX業界初！！
　完全スムーズスクロール型アクションRPG！

★ジョイパッドを持ったときは、完全キーボードレス！

☆1MAP内、完全ノン・ディスクアクセスを実現！
　これにより、会話、ウインドウオープン時の煩わしさはありません！

★スプライト６４個同時表示！！

☆F.○.、クロノ○リガー顔負けの、表情豊かなキャラクター！

★FM音源、MSX-MIDI、両対応！

☆FM音源は、M-FAN、MusicTrystでおなじみの
　福井　英晃が、全面作曲！！

★FMとMIDIは、それぞれの音源に最適化したアレンジ音楽！
　1本で、２度おいしい！！

☆コンシューマー機に譲らない、綺麗なグラフィック！

★前、後編にわたる、壮大なストーリー！

はい、どーも！ここでは、Moon Light SagaのPRをさせていただきますっ。
ささてさて、今回の売りはやっぱり、MSXでは珍しいタイプの全方向スムーズスクロール型ARPGということではないでしょうか。MSX２＋になって、ハードウェア縦横スクロールが可能になったにも関わらず、この手のものは1本も出ていなかったと思います。当初は「なぜ・・・？？？」という疑問が頭の中を踊り狂いましたが、作ってみて・・・分かりました。ターボR位のスピードがないと無理です。それでも苦労してます（後の苦労話読んでね）。
あとは、MIDI対応にしたことと、それに伴う音楽構成方針の変更でしょう。率直に言ってしまいましょう。FM音源とMIDIとでは、演奏する音楽が全然違います（アレンジではない、ということです）！要するに、MIDIを持っている人は２度おいしい・・・ということですね。しかも、FM音源の方は、福井が作曲！これは買うしかないでしょ！！
次。自分達で言うのも何ですが、グラフィックには自信があります。原画は、ベーマガの常連で、知っている人は知っている唯鬼。自己紹介などの絵を見れば・・ほら。期待できるでしょ！
ゲーム画面もばっちりです。遊雅族さんの「MSX同人world2」の体験版を遊んでくれた人から、「スーファミみたいで綺麗でびっくりです」という反応が、結構来てます！さすがだぜ、ぱんはし！
ま、そんなこんなですが、Moon Light Sagaを今後ともよろしくお願いします。

デモが欲しい人は、「お知らせ」を見よう！！

ＭＬＳ開発スタッフ紹介

さて、今回は初回ということで、ムーンライト・サガを作っている人たちが、どんな人なのかを紹介しましょう。
これは、今現在（１０／６）のスタッフです。実は、今回めでたく新たに１人がスタッフに加わりました。
ご存じの方も多いと思いますが、ミュージックコンポーサーの、福井英晃さんです。これで、ようやく４人です。

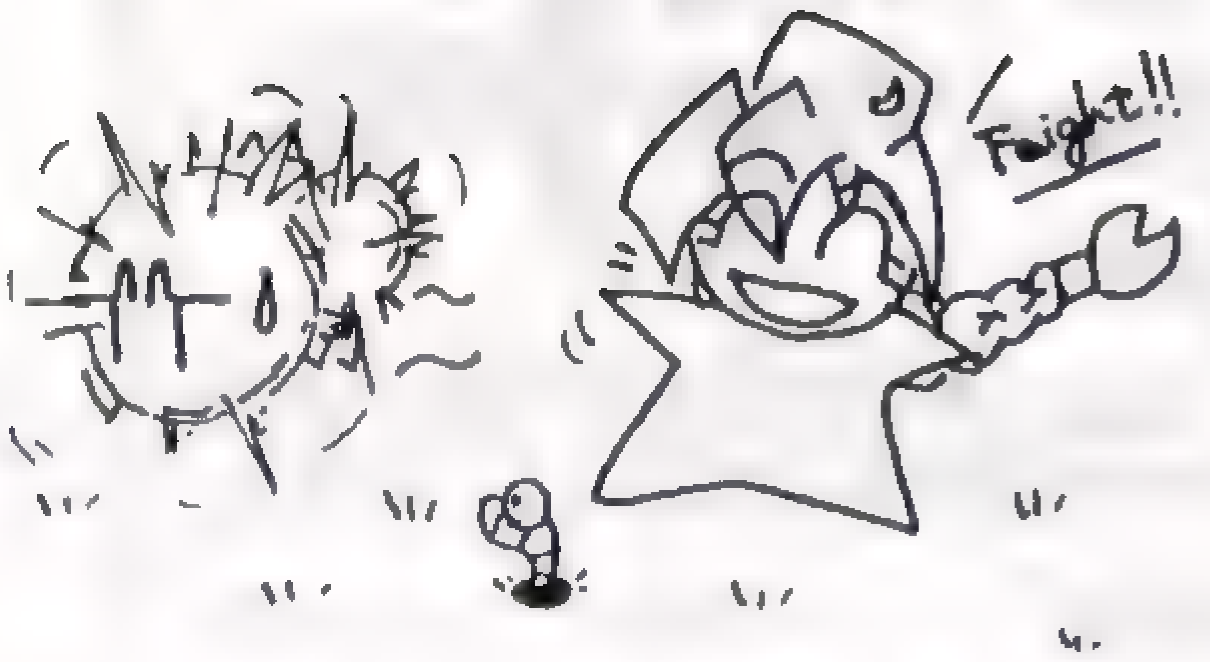
本編に入る前に、代表の土屋から、スタッフについて一言づつコメントをしましょう。

まず、代表の土屋君。・・・私です。
しがないプログラマーですが、将来は、作曲をやって食っていくらしいです。今は、自分のサポートをしてくれるサブプログラマーをさがしてます。
次、マップグラフィックのＰａｎｇＨａｓｈｉ君。
彼は実はすごい能力を持っています。でも、本人は納得していないので、世間には顔出ししていません。彼のマッパー能力（超能力みたいだ・・・）は、ＭＳＸの画面をスーファミみたいにしてしまうので有名です。本人は、グラフィックを描く方が好きらしいですが、何にしても人並み水準以上に仕上げてくれるので、こっちとしては安心して任せています。
３人目は、原画担当の唯鬼。
彼は、小学校の時から絵を描いていたらしく、その腕は半端じゃありません。本誌のカットは全て彼が描いています。非常に緻密でぬかりない、その辺のプロ顔負けの絵を描いてくれます。オープニングデモは期待大でしょ。本人曰く「アニメーションは苦手でちゅ」だそうですが、頑張って下さいね。
さて、最後は新メンバーの福井英晃さん。
お勤めしながらのお仕事（？）ご苦労様です。元々音楽一筋の人ですから、彼の曲には魂があります。私も何曲か送ってもらって聞きましたが、非常に気に入ってます。そりゃそうですよね。Ｍ－ＦＡＮの「ＦＭ音楽館」の楽評よっちゃん氏に見込まれている人の１人ですから。

とまあ、こんな感じでしょうか。後は、本人の主張を聞いてあげて下さいね。

見方
① 名前
② 住んでるところ
③ 何を担当してるの？
④ 野望！
⑤ 好きなアーティスト・ＣＤは？
⑥ あなたの趣味はなあに？
⑦ 自分のプロフィールなど、どうぞ。
⑧ 最後に一言！！

自己紹介文



① 土屋 暁。（つちや あきら）。

② 茨城県 日立市。

③ メインプログラマー、サブプログラマー、MIDIコンポーザー、シナリオライター、CHR.グラフィッカー、スプライトグラフィッカー、総括、雑用、外務、お客様サービスセンター窓口係、通販受付所、財務、企画、宣伝

④ Maple Yardを大きくする！。どのぐらいかと申しますと、MicroS○○t、SOGA、任○堂、nam○o、KON○○Iなどを あごで使えるようになるくらいには…ね。そしたら、名誉会長になって「いんきょ」する。

あと、自分の曲のCDアルバムも出したい。（とりあえず、M.L.S.のサントラ）。

⑤ 月ごとに好みが変わるんで…。とり合えずー。

ロック系：Luna-Sea、バクチク、SHAFT、ソフトバレー、B'z.
ポップス系：篠原涼子、加藤登紀子（笑）、ENYA、シモンシルジェフ、バーシア、THE SIGN.
CGM系：ファイナルファンタジーの曲、クロノトリガー、女神転生、FHB、アレアリマ、、
その他：AVEX-Trax.etc.テクノ、カラヤン「惑星」（クラシック）、SNOW（バイエ）
フュージョン：PONTA、T-SQURE、CASIOPEA、マーカス・ミラー、矩形波倶楽部。 （9/30現在）。

…輪廻ですね。

⑥ しゅみは、音楽をきく、絵を描く（グラフィックではない）、作曲…あと TRPG。そう言えば、最近ゲームは全々やってないな…。ま、「聖剣3」が出たらやるけど。それだけ。あと、昨日、パソ通始めました！。NIFTYには入ってはいるけど、あまり行かない（お金がね～）と思う。草は、MARIO-NET（がんばれ！MSX）と、ちょっといっちってる canvas-net に入ってます／ハイ！

⑦ あまり自分のこと言うのは得意ではないので、あまり言わんときましょう。ま、こんな奴です。でも、会うと印象ちがうかもしれません。
うーん、本当は絵を描こうかなーなんて思っていたのですが、スペースがなくなってしまいました。と、いうことで、またの機会にしましょう。
それでは！
^期だってば

⑧ 人生の計は慎重に決せよ。かしこ。

1．名前　PanHashi

2．現支部　静岡支部（西部地区）

3．役職

役職と言う程のものではないけど、一応グラフィックの担当で、現在は主にマップパーツの作成などをしています。

4．野望

これからCG集のようなものを出したいと思っているのですが、私は原画が上手く描けません。そこで、原画を描いてくれる人を大募集してます。原画を描いてやろうという人は手紙に「CG集の原画描きます。」とでも書いてメイプルヤードまで送って下さい。出来れば、自分の作品も一緒に送って下さい。お願いします。

そして、本当の野望というか、やっぱりソフトハウスを作りたいですね。

5．好きなアーティスト

自分の好きな曲があれば、好きなアーティストって感じなんだけど、個人的には、ディストーションギターが好きだから。良く聴くのは、
X JAPAN、LUNA SEA、東京YANKEES、SLY、SLAYER、SNOW
といったところですね。HMやHRが好きだから。でもラップも入ってるな。あと、ゲームミュージックのアレンジ版なんかも好きです。

6．趣味

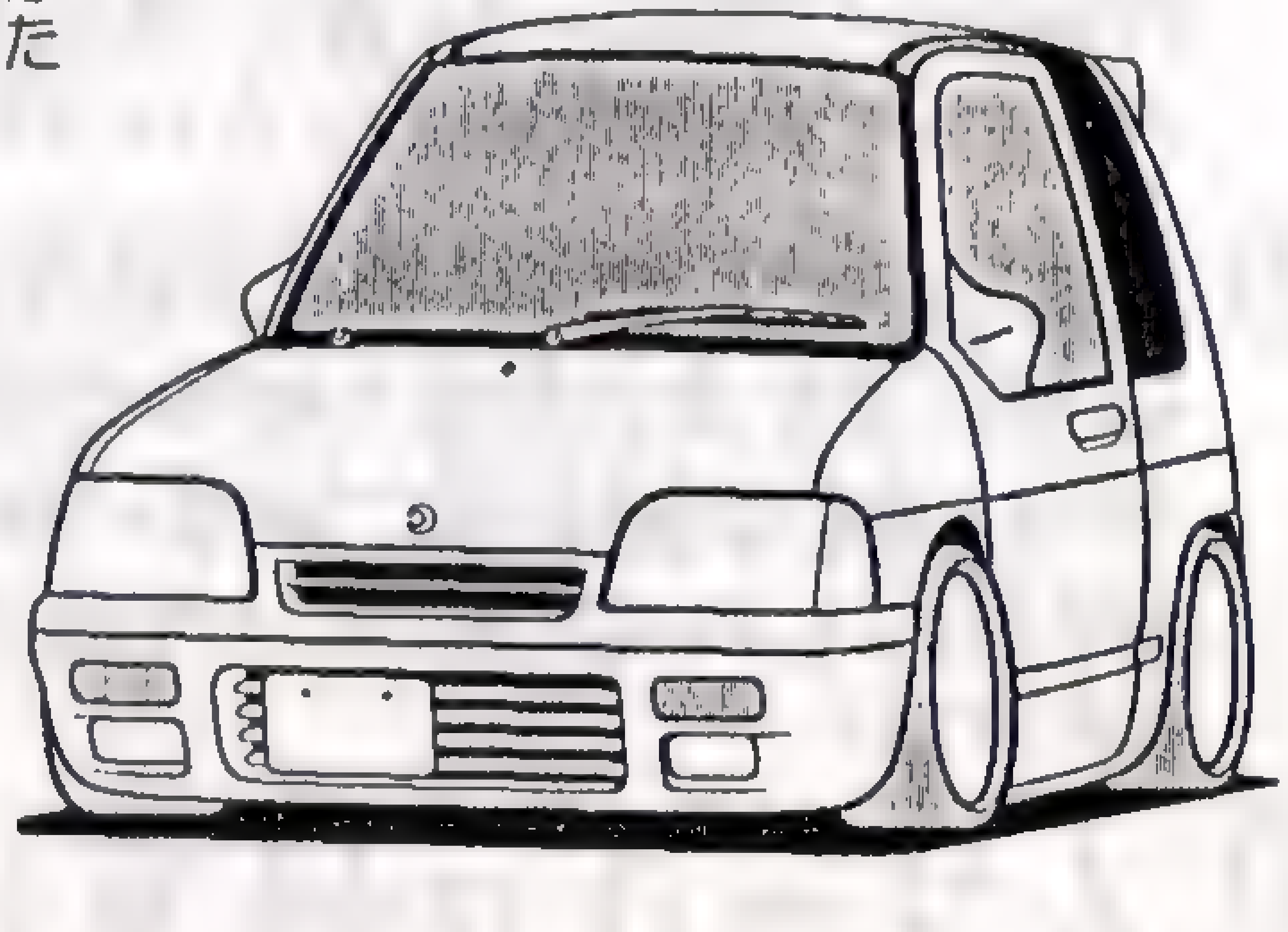
今は、ラジコンとパソコンかな。車も好きなんだけど、学生なのでKカーなんです。働き始めたらいい車買いたいなぁ。でも同じサークルの中で自分と同じくらい車好きな人や、ラジコンやってる人がいないので結構さみしい。パソコンは主にCGです。アニメや漫画で気に入った絵があるとCGにしてます。

7．俺ってこんな人

自分では大して絵が上手い訳でもないのに絵には人一倍うるさいです。そんな訳で今の原画マンともめたりと、いろいろありました。

8．最後に

本当なら、もう少し早くこの冊子をみなさまにお届けできたのですが、いろいろとありまして（本当は私の責任です）遅くなってしまいました。早くからお手紙を送ってくださった、ユーザーのみなさまにはご迷惑をおかけしました。
本当にまだ駆け出しのサークルですが、これからもよろしくお願いします。それから、ご意見、ご感想や質問などありましたら、どんどん送って下さい。



カード

①名前 唯鬼(ゆいき)

②ばしょ 神奈川県相模原市南台

③しごと 大学生もといキャラクタ絵etc.

④野望 ・絵で食っていけたらいーなー(ムリ)わかってるけどさ.
・ムーンライト・サガが面白いゲームに仕上がってくれるよーにいのる。たのむぜ皆。ヒトゴトじゃないけど。

⑤好きなCD、アーティスト etc.
音楽は最近CDはひかえめなので…。強いて言うなら
・SCAT MAN John.
・PJ and Duncan(?)

⑥シュミ etc.
絵を描くこと。音楽聴くこと。ゲーム。飲み屋いくこと。等….。

⑦プロフィール
けっこーゲーム好きです。みたいなーってカンジー。
時間にルーズな所があって色々皆様(サークルの)にメーワクをかけまくってまちゅごめ。ガッコの仲間には「お前ケンボーショーだな。」とか言われるほどの物忘れ男として名が通ってます。うわ、良い所がない。

⑧一言 ムーンライトサガがんばりまちゅから期待しないで待っててね♡
おねがいします。

① 福井　英晃

② 千葉県市川市南行徳１丁目３－２３
第二秋山ハイツ１０６号

③ ＦＭ音源の作曲

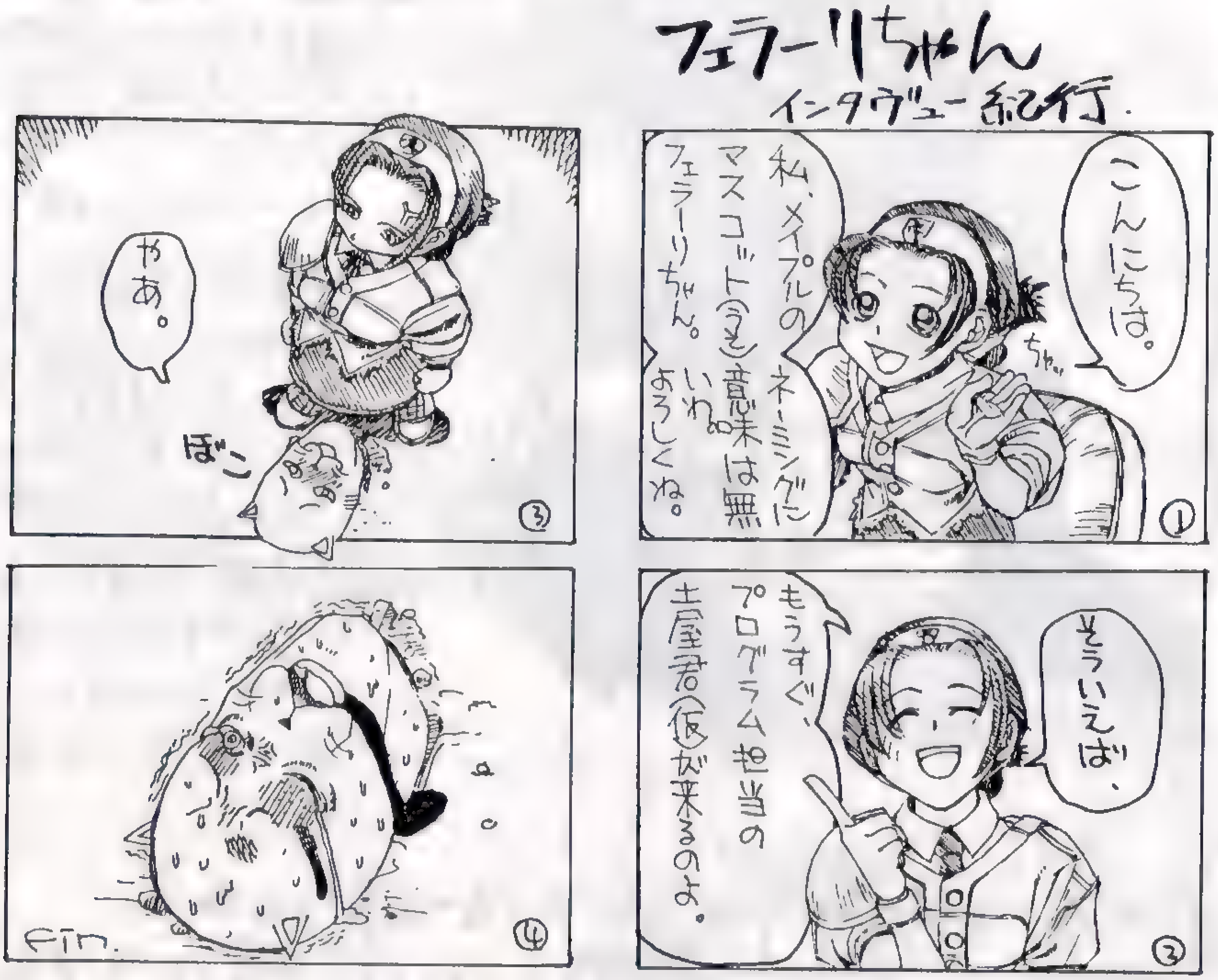
④ 自分の家に、完全防音設備完備、ミキサー、キーボード、サンプラー、音源、ＣＤ－Ｒ、ＤＡＴ、エフェクター、ＭＴＲ、などを置いても床が抜けない部屋、スタジオを持つ！
印税で食う！！

⑤ ＢＵＣＫ－ＴＩＣＫ、ＬｕｎａＳｅａ、Ｓｉｌｖｅｒ Ｒｏｓｅ
ＡＩＯＮ、Ｌ' Ａｒｃ－ｅｎ－ｃｉｅｌ、ＺＩ：ｋｉｌｌ、黒夢
ＧＲＡＹ、Ｄ' ＥＲＬＡＮＧＥＲ・・・
等の、ｖｉｓｕａｌ系バンド

⑥ カラオケ、作曲

⑦ 福井曰く、「プログラマーな人間やから、文章は書けへん」そうなので、本人に代わって云々。
　彼は恐らく、４人の中で一番多忙な人だと思う。社会人であるから、夜遅いのは、当たり前である。残業があれば帰れないときもあるらしい。ところが・・・多分、一番進行がはやいのは彼では？と思う。さすがに自分から言ってきただけのことはあります。がんばれ、福ちゃん！（意味無し）
　最後に、「パチプロってすばらしい・・・」

⑧ 最後に、”特になし”



楓のたわごと

元々は、めーぷるの商売ページだったのですが、それも無くなってしまったので・・・
今回は、うちのサークルの裏話をしましょうか・・・。

其の一　「焼きそば」の話を知っていますか？

焼きそば。あの「中華麺」の事ではありません。それは、うちのディスクサービスのことです。「なぜ焼きそばなの？」と思うかもしれません。それは、夏のＭＳＸパーティーからのお話です。その日、私は焼きそばを売っていました（これは本物）。そしたら、「非常に似合っている」と言うことを、ある人に言われ、それ以後「土屋さんを見たら「焼きそばください」と言いなさい。あの人は焼きそば屋だから・・」という噂がたってしまいました。
まあ、それでは・・と言うわけで、本当に焼きそばを売ろうじゃないか、という話です。中身は・・・・未定です（爆）。

其の二　ムンサガ外伝「君は大樹を見たか」

これは、サークルのソフトにはならないかもですが、外伝です。どのようなゲームかと言いますと、ＭＬＳシステムをベースとした、２人同時プレイ協力型アクションゲームです。
ＭＳＸ２以降という、超無謀な計画を立てています。当然着手はＭＬＳ後編完了後です。相当先ですが、まあ、こんな事も考えているんだなーとでも思っていてください。
構想としては、ルカねえと準主役キャラ達の中から２人選んで、それぞれの特性を生かしながら、協力してクリアしていくアクションにしたいと思っております。人間模様も描きたいですが、シナリオはタコくなるかもです。アクションですし・・・
最後に、悪いですが、作る保証は確定致しかねます（爆）。

其の三　ムンサガ、オランダへ遠征！！

・・・まーたまたぁ～、そんなこと言って、「嘘です」とか言うんでしょ！
いいえ、本当です。３月にオランダで、ヨーロッパ最大級のＭＳＸイベントがあるらしく、その時に「似非職人工房」のつじかわさんが、何と！日本を代表するソフトとして、ＭＬＳを持っていってくださるそうなのです。私としては、もう何が何だか、嬉しいやら、びっくりだわ、寒いやら（爆）で、英文マニュアルを書く羽目になりました（泣）。
でも、ヨーロッパの人にＭＬＳを見てもらうためなら！！
がんばりまっす！！！
と、言うわけで、つじかわさん、頑張ってくださいね☆

其の四　私のハンドルは絵有亜です。

サークルに関係ないですが、紙が余ってしまったので、個人的なこと。
ＮＶを購入されている方などは、私（土屋）は絵有亜というハンドルを持っていることをご存じだと思います。でも、何で絵有亜なの？と思う人もいるでしょう。と言うわけで、その理由です。絵有亜は当て字なので、本当は「EALIA」、しかしこれも当て英字でして、語源は「AIRLIA」です。エアリアは、ヨーロッパの神話の天空の神の名前です。
私は「空」がすごく好きです。ＭＬＳのオープニングも「飛行シーン」から始まります。空を飛ぶことは、私の夢だったりします。空を飛ぶということは、人類がこの地上に立った時からの永遠の夢です。

空を飛ぶ鳥のように、自由に生きたい・・・

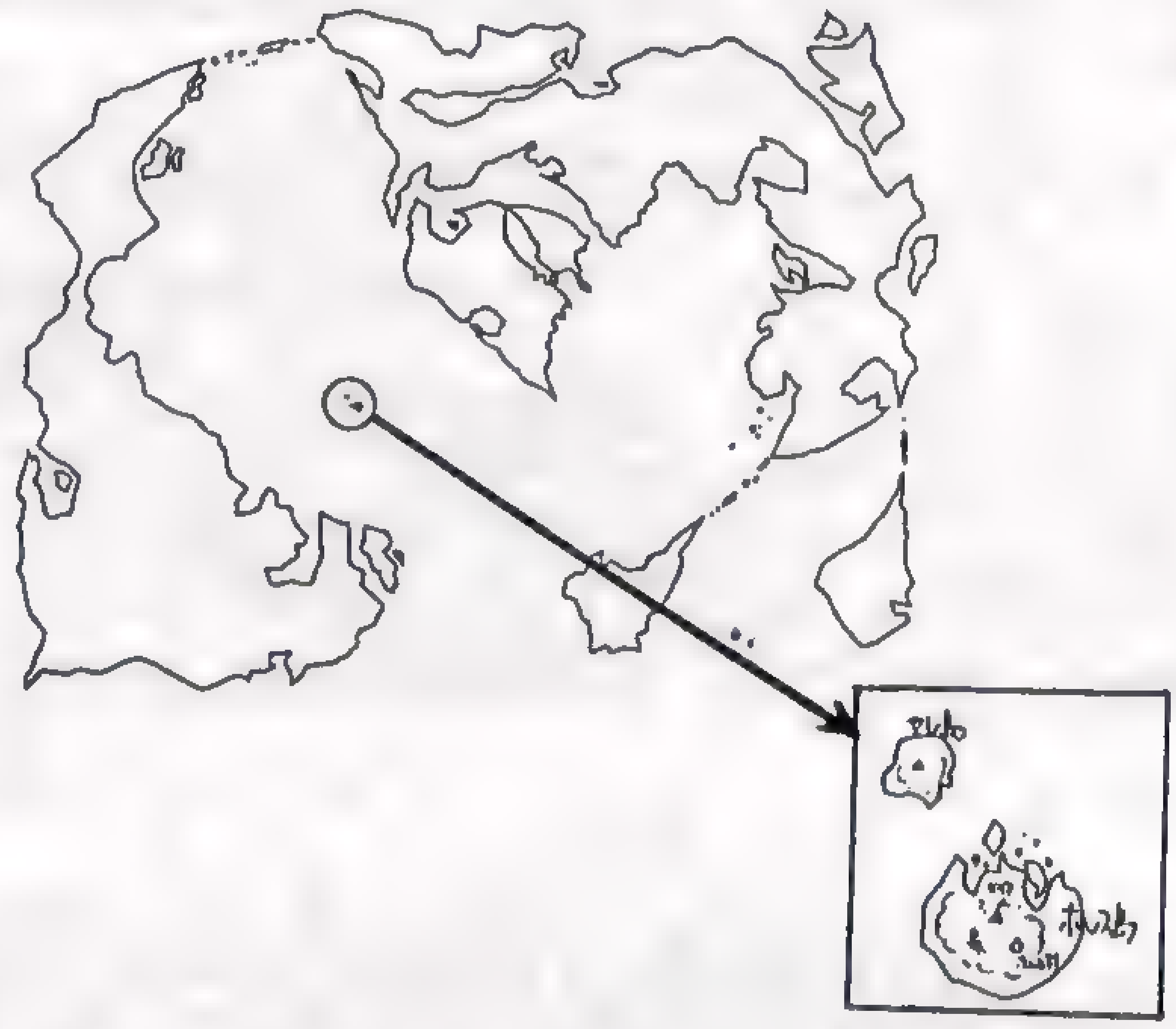
世界紀行 いん エルカドール

Welcome to the "Moon light Saga" world!!
ムーンライト・サガ の 世界 へ ようこそ !!

どうも、こんにちは。今日の「世界紀行いんエルカドール」は、第一回目としまして、「魔法世界の常識」をお送りしましょう。旅先案内人は"世界創造主"こと、土屋 暁が務めさせていただきます。最後まで、ごゆっくりお楽しみ下さい・・・。

☪ 仮想世界エルカドールのはなし

まずは、世界そのものの話をしなければなりません。ムーンライト・サガ（以下ＭＬＳ）のお話の繰り広げられる世界を、エルカドールといいます。世界図は、右の通りです。ここは、今の世界の「科学」を「魔法」に変えて、少し時代を戻した（１８００年代位でしょうか）世界です。まあ、「魔法文明の近代」と言ったところでしょうか？
ＭＬＳの舞台となる場所は、世界全図の○で囲ってあるところです。そこの拡大図を、その下に示します。このように、今回の舞台は、世界のほんの一部でしかありません。しかし、だからといって内容が薄いわけではありませんので、ご安心を。

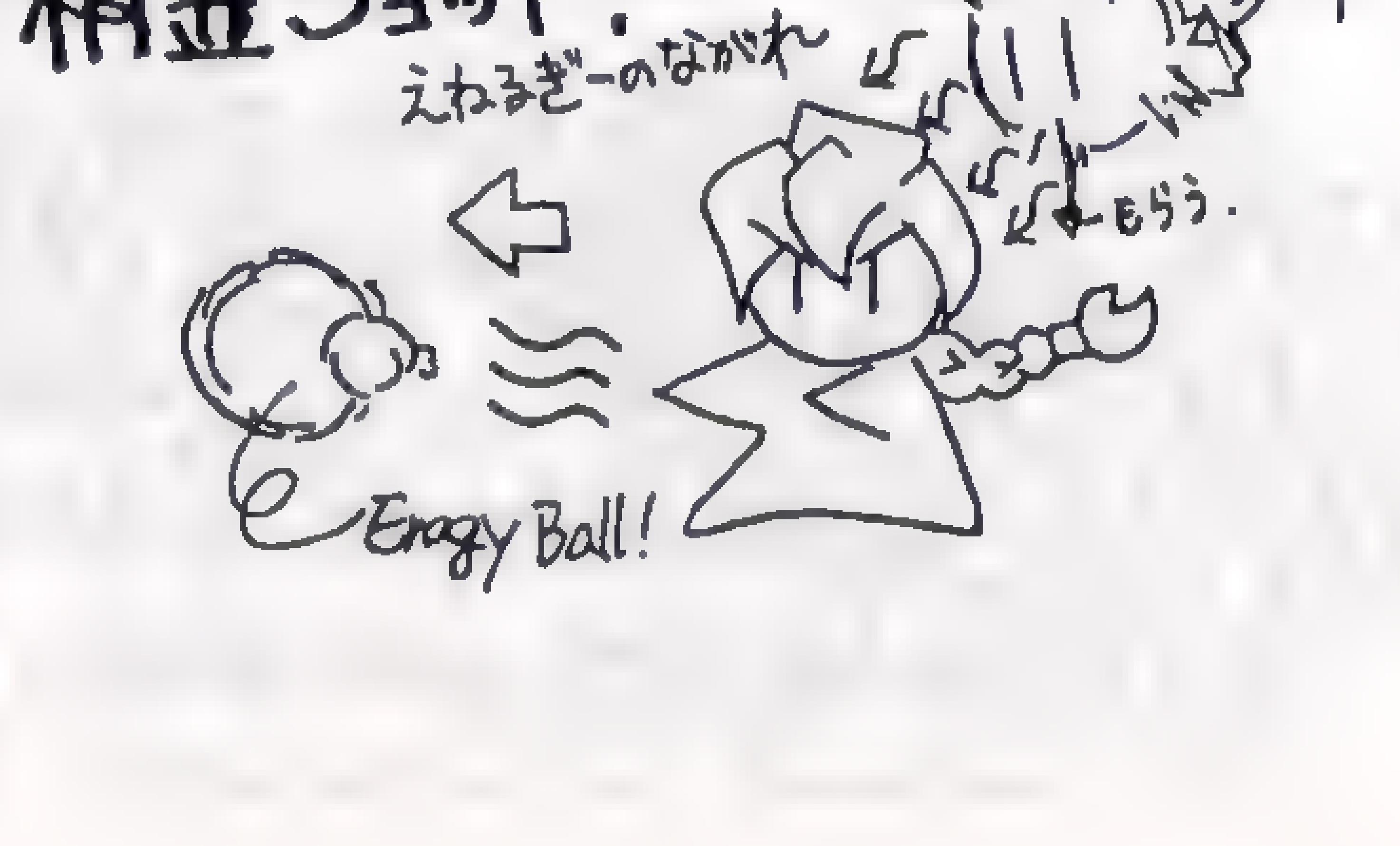


☪ 魔法形態

この世界には、いろいろな魔法が存在します。メジャーな順に、ルーン魔法、スペル魔法、精霊魔法、暗黒魔法となります。
今回、主人公のルカが使える魔法は、精霊魔法と言われるものです。これは、神の世界から「精霊」と言うものを引っぱり出してきて、その力を使うという魔法です。力の使い方には、下のような３つの方法があります。

（１）精霊エネルギーを放出する

精霊より力をもらって、それを相手にぶつけます。シューティングで言うところの「通常弾」というものですね。
ゲーム中では、Ｂボタンで発射です。



（２）指輪による特殊魔法の発動

精霊使いは、ある特定の宝石をはめた指輪を持っていることがあります。それは、精霊の潜在的な力を使うため

に必
霊の
も実
れを
す。
能力
ん持
具
すが
ボー
ゲ
選択

（３）

精
ばし
乗り
が精
です。
これ
備で
ゲ
しに

以

ルー

スペ

暗黒

☪

さて
に登場
（今私
す。こ
上に現
この
から、

☪

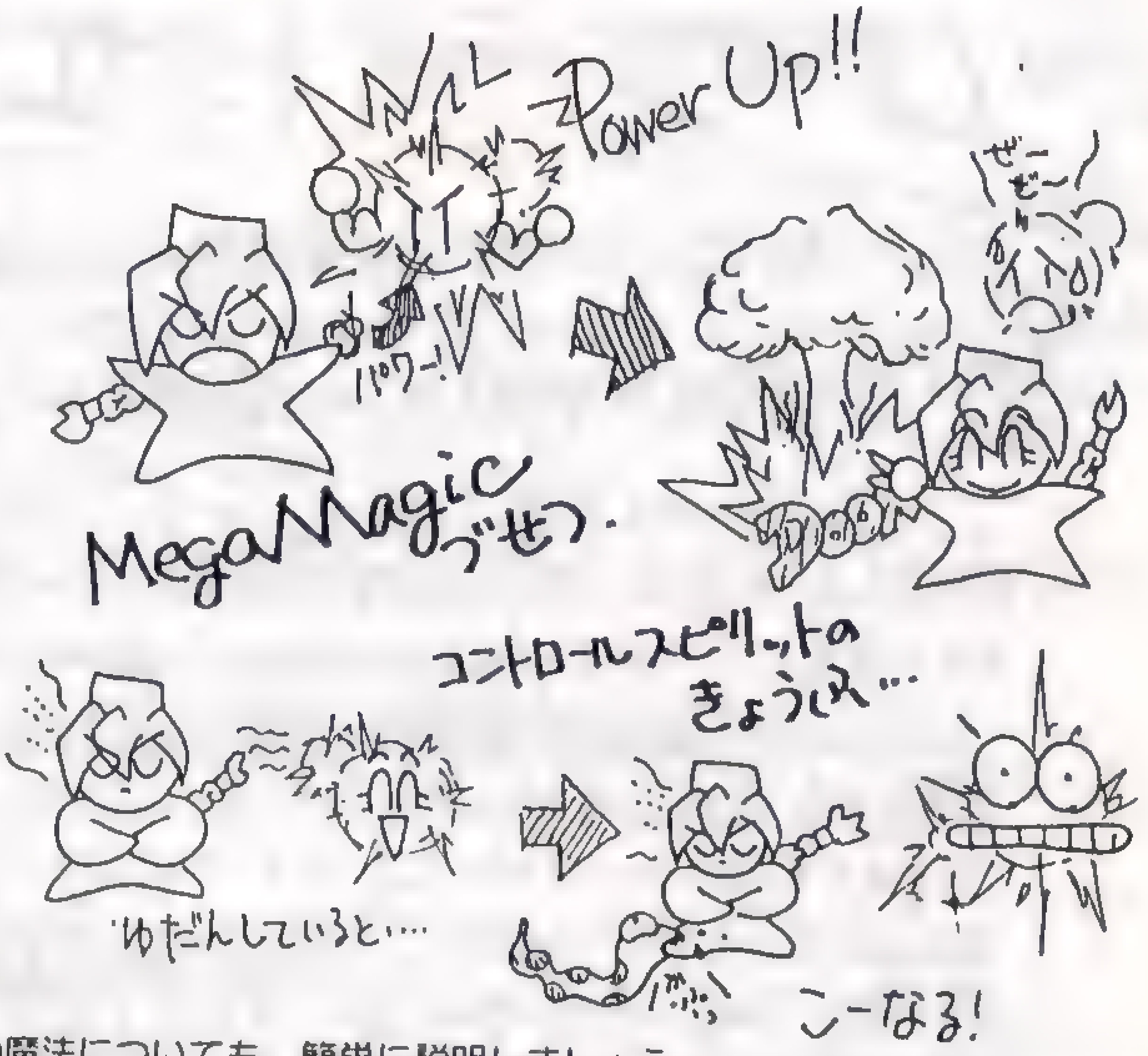
いた
述べま
なお
屋まで

それ

要だからです。指輪によって、精
力を引き出すと、エネルギーより
感的な「魔法」を放出します。こ
「MegaMagic」といいま
使う指輪によって、引き出される
が変わりますから、指輪はたくさ
っていた方がいいでしょう。
体的な力は精霊によって変わりま
、「ヒーリング」や「ファイア・
ル」など、強力なものばかりです。
ーム中では、Aボタン２回連打で、
モードに入ります。

) コントロール・スピリット

神を集中させて、精霊を遠くへと
ます。これは、自分が精霊の中に
移り操縦するので、あたかも自分
霊になったような気分になるそう
、ただし、身体は元の位置なので、
を実行している時は、非常に無防
す。注意して使って下さい。
ームでは、Aボタンを押しっぱな
します。



上が、精霊魔法です。あと、残りの魔法についても、簡単に説明しましょう。

ン魔法：最もポピュラーな魔法で、この世界の人なら誰でも使えます。使い方は、手を動かして「印」を組みます。また、これは、自分でルーンを組み合わせることで、簡単にお手製の魔法が作れます。

ル魔法：一般的に「魔法」というと、こちらを思い浮かべる人が大多数でしょう。おなじみ、呪文を唱えて発動する魔法です。ルーン魔法より特殊な魔法が多く、また威力も絶大です。ただし、この魔法は、師匠について、長年修行を積む必要があります。

魔法　：どこの世界の魔法か、どういう理念で発動するかなど、一切分からない魔法です。特に、魔界「グランデ」の住人の放つ「魔界魔法」は、これに当たります。

神々のこと

て、今回最後の紹介は「神」です。この世界は、あまたの神によって支えられています。今回MLS
場する神は、太陽神ギルファラスと、月神ルナティリスの２神です。この世界の神は、常識的な世界
私達のいる世界も含み）の神とは、ちょっと違います。エルカドールの神々は、平然と地上に現れま
これは、神官が祈ったから降臨するとか、そういう物々しいものではなく、ただ、気まぐれでこの地
現れたりします。ある意味では、非常に親近感のある神々かもしれません。
の世界の人たちは、殆どが神を信仰しています。信仰することで、具体的に「御利益」があるのです
、当然といえば当然ですが・・・。

終わりに・・・

かがでしたか？今回の旅は、あっという間に終わってしまいました。今回は主に、「魔法」について
したが、次回は「MLSを飾る人物達」をお送りしたいと思っています。
、仮想世界エルカドールに興味を持たれた方、もっと知りたい方は、ご遠慮なく、旅先案内人の土
、お手紙下さい。

ではみなさん。次回まで。

あなたの人生の旅が、いつまでも平和に送れますように・・・

ムーンライトな性…(いみなし)。

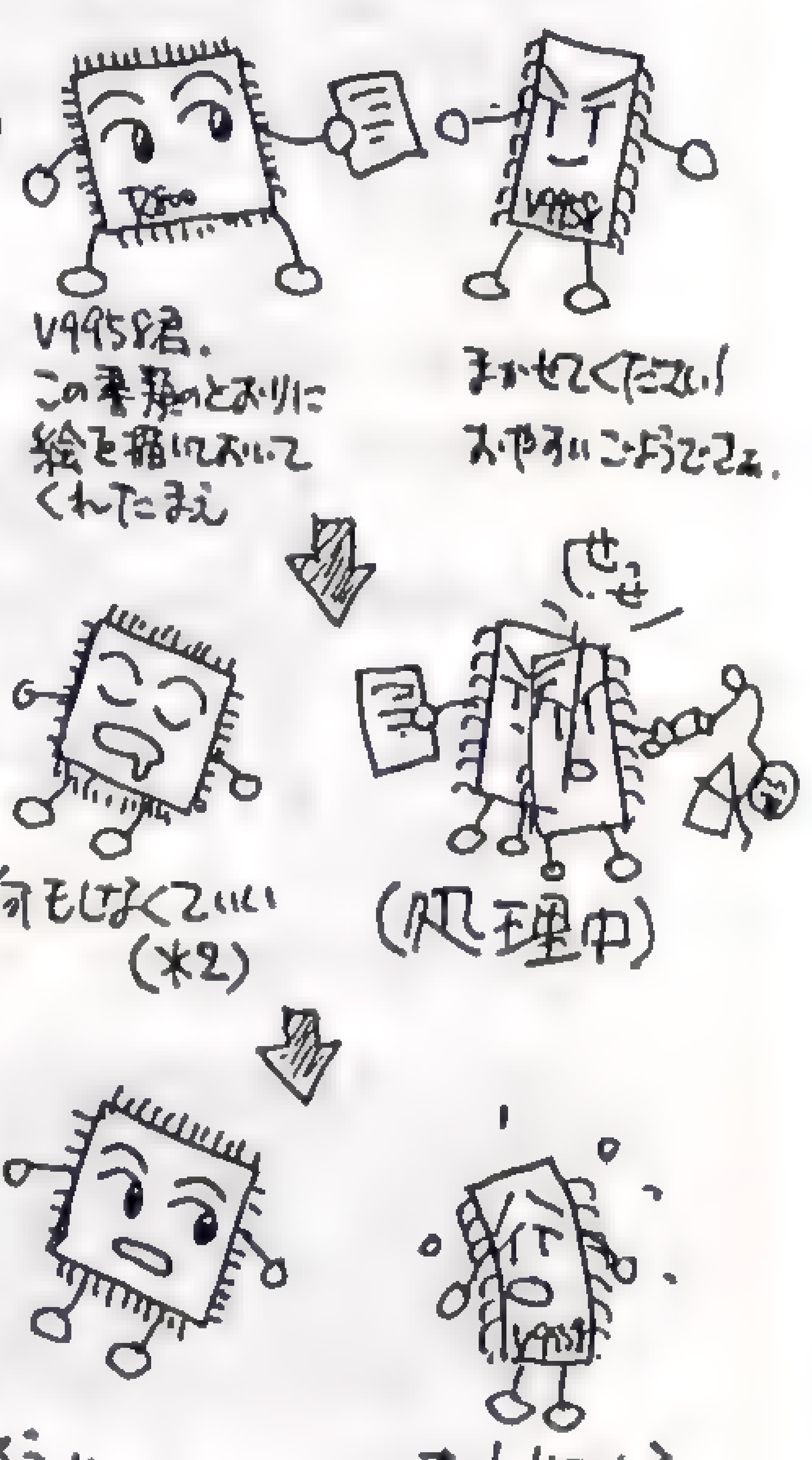
と、いうわけで。ここではMLS開発時のうっぷんを全てはらさせて頂きますよ…ふふっ

そのいち MSXのVDP[*1]って…泣きそう〜。

ムーンライトサガの開発を始めたのが、たしか93年の夏だったかなぁ。もう2年以上もやってることになる。何でこんなにかかっているかというと、ひとえに**VDPがおそい**せいである……。（*1：Video Display Processor．画面の仕切り屋さん）

MSXのVDPは、出た当時は非常に画期的で、業界中からもてはやされていた。何がすごいかというと、今、Dos/Vや98のステータスともいえる、あの「グラフィック・アクセラレータ」がのっかっていたからだ！恐らく、「GA」がのった世界初の機種だ。しかし、時代の波は速く、すでにV9958はおそいアクセラになってしまった。

～アクセラのしくみ～

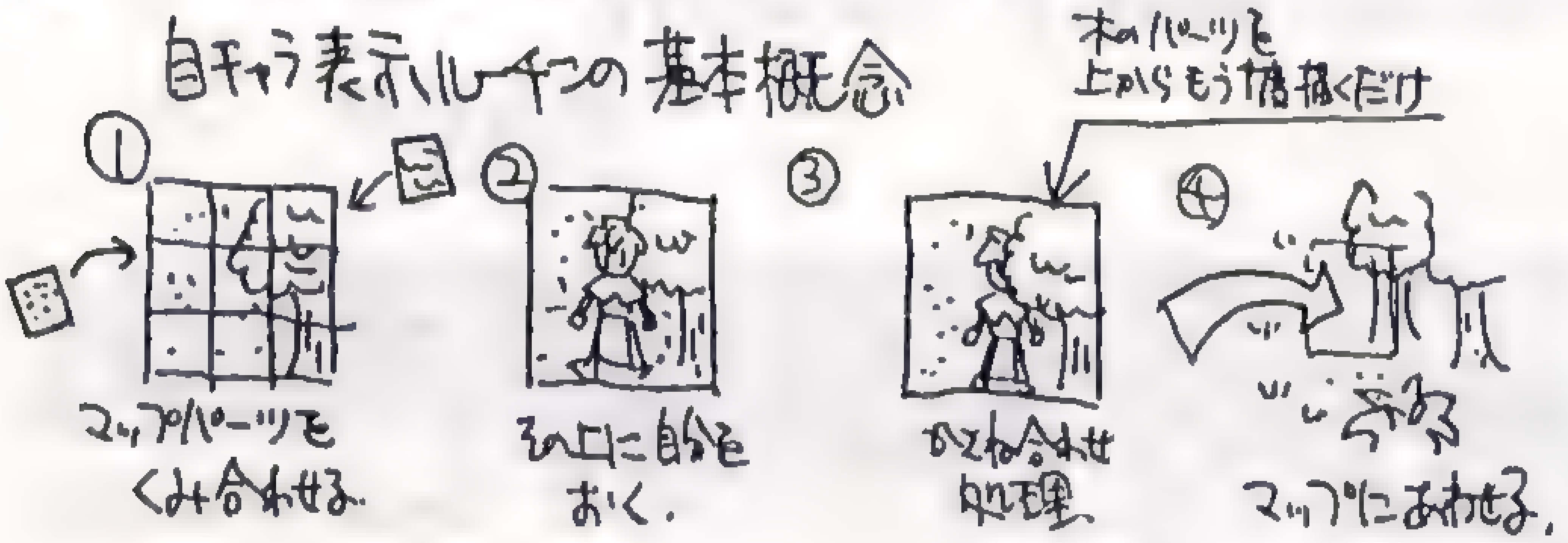


（*2）ふだんはここでちがう作業をやらせる。

その3度にわたるマイキャラ表示ルーチン

処理速度がおそい故、私は3度にわたって自キャラの書きこみルーチンを全面改修している。

自キャラ表示ルーチンの基本概念



さて、これを最初はVDPにやらせていた。（VDPコマンド←アクセラのこと）
しかし…おそい。

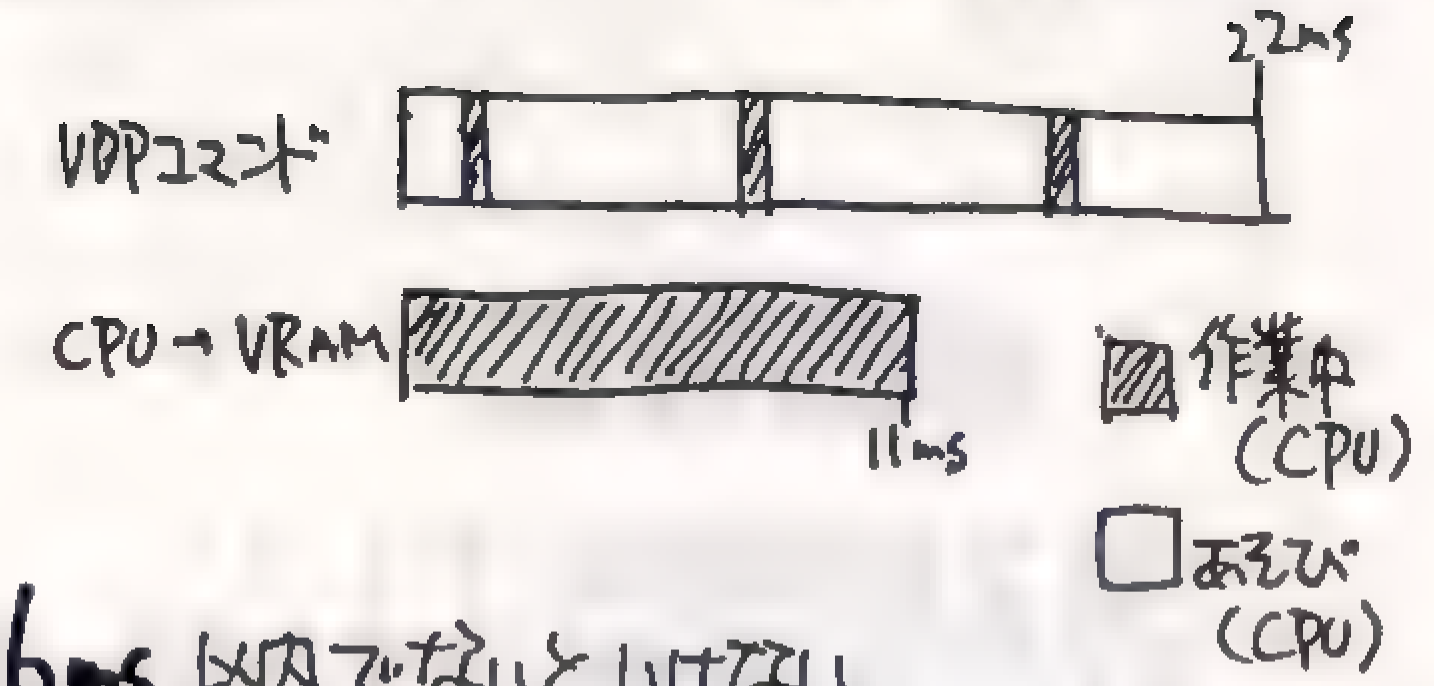
そこで、同じ作業をCPUにやらせる（R800）。そのあとでVRAMに転送する。2度手間であるが、この方が速い。

結果

VDPコマンド	22～24（ms）
CPU→VRAM	**11～14**（ms）

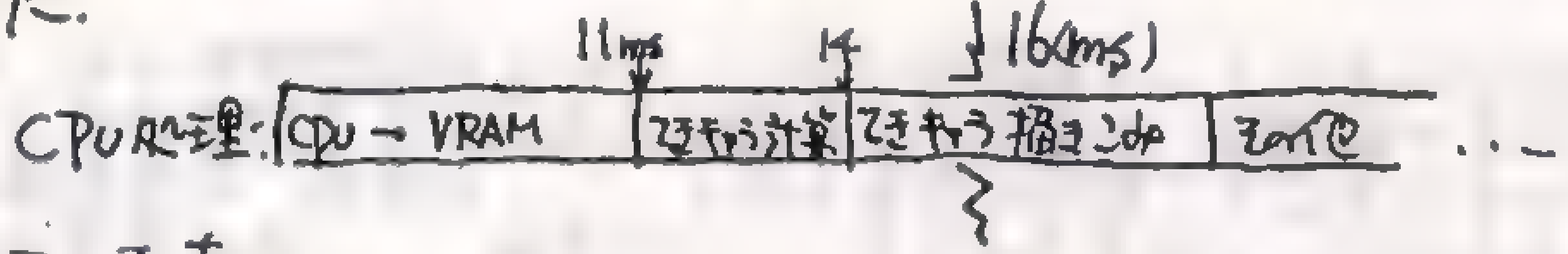
見よ！この結果!! アクセラよりもCPUの方が速いのだ!!

・ただ、右のグラフを見て分かるように、どう考えても、CPUの負担はVDPコマンドの方が少ない。「空き」の時は、てきキャラの移動計算などをやらせておけばいいので、かえってこっちの方が効率がいいのかもしれない。



しかし!! 実は、MLSは、1回の書きこみサイクルが **16ms** 以内でないといけないという制約があるのだ。それは、ハードウェアスムーズスクロールをさせているため。ちょっと技術的な話なので、わからない人にはわからないと思う。ちなみに16msという時間は1/60秒。そう、タイマーわりこみと同じ時間(実はタイマーわりこみ間隔のことを言っていた)なのだ。

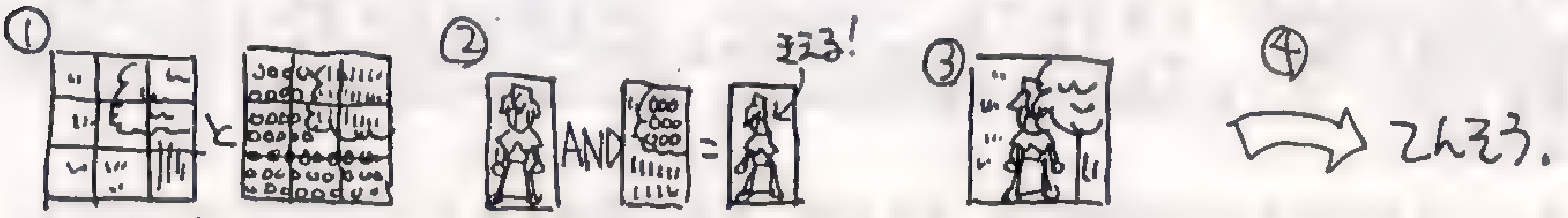
さて。 そんな理由で、VRAM送りの11msを採用するわけだが、いろいろなことをやらせていくとだんだん困ってきた。



…16msをこえてしまった…。

最後のあがき! AND.OR算!!

そこで…3度目の描きこみルーチン全面改装! これはちょっとふくざつ。前のと対比して見て!



マップパーツ　01パーツ
マップパーツと並行して0/1パーツを作る。

01パーツとCHRでAND算をすると、木の下にいく所が欠けるでしょ!

それを合わせる。3度のてまが2度に!!

はっきり言って、これだけの紙上でこの話をするのはきびしい。でも、これは確実に速くなり。

CPU→VRAM　11〜14(ms)

CPU→VRAM V2!　**5〜6**(ms)

すごいでしょ! ただ、これはCPUがR800だからなせる技!! ここまでに1年はかけてると思う。

しかし…。すでにまた16msのかべはあっさりこえてしまった…。

だれかたすけてぇ——..

プログラマー工房の苦難はまだまだ続く…

第1回 おわり

編集後記

第2版編集完了！！

第1版を出したのが、確か10月、すると、既に半年ほど経ってしまったわけですね。時が経つのは早いものです・・・。当然そうなれば、供給する情報も変わってくるわけで、それも大幅な改善が必要であるため、第2版の発行となったわけです。
しかし・・第1版を出すときは、MLSの作業が1ヶ月ほど停止してしまい、「あ～なんてこったい・・・」と思っていましたが、この冊子、非常に受けが良かったため、今では作って良かったと思います。ただ、やっぱりMLSの発売延期に力を貸したことは事実で・・・。

今回、資料請求をしてくれた方に、改めてお礼申し上げます。この冊子を読んで、より一層当社に興味を持たれたのならば、こちらとしても嬉しい限りです。

あ～、それにしても・・・（私事モード）、やっと卒研が終わって、MLS開発に復帰できますね。ここ1ヶ月ほど、またサークル関係のお仕事をさぼりまくっていたので、今後はそのツケを払っていかなくてはなりませんね・・・。しかも、私は来年も大学に残るので、最も余裕がある人になってしまうのです。ってことは・・・血を見るのは必死・・キャー！

さて、残り行数も少なくなって参りました。最後にもう一度、何でもいいです、「自分は暇なのでは？」と、思ったら、何か技能を持っているなら、ご一報下さい。ただ、お手伝いしてくれる内容によっては、しばらく出番がないかもしれません。その時はどうか、平にご容赦を・・・。
それとEメールですが、YU-KIネットには毎日2回は出没しますから、急ぎならこちらですね。ただし会員のみ。と言うわけで、まだの人は、これを機に入会しましょう！ただし脱会は非常に困（自爾）。nifは、最近はSYNTAXさんのHPにお邪魔しているので、毎日行っています。ただ、マリネに関してはご無沙汰なので、総合ではやっぱりnifが一番いいのでしょうかね。

ああ、もうみなさんとお別れです。それでは、また次回あえるように祈っていて下さい。
それでは！

じゃーねーばいばーい

文責　全て土屋

MapleYardについての、ご意見、ご不満などは、ため込まずに、こちらまでご連絡下さい。

〒316
茨城県日立市鮎川町5－10－25－205
土屋　暁　方
「MapleYard　お客さまサービスセンター」

パソ通メールの方
NiftyServe　BXI04455
MARIO－NET　EALIA
YU－KI NET　YUKI029

Maple Yard Express

編集：
土屋　暁　（企画・宣伝）

協力：
土屋　暁　(Main program)
Pang Hashi　(MAP graphics)
唯鬼　(image picture)
福井　英晃　(Music composer)

発行所：
茨城県日立市　MYE編集部

発行元：
茨城県日立市鮎川町5-10-25-205

平成７年１０月５日第１版発行
平成８年３月１日第２版発行

編集後記

第２版編集完了！！

第１版を出したのが、確か１０月、すると、既に半年ほど経ってしまったわけですね。時が経つのは早いものです・・・。当然そうなれば、供給する情報も変わってくるわけで、それも大幅な改善が必要であるため、第２版の発行となったわけです。
しかし・・第１版を出すときは、ＭＬＳの作業が１ヶ月ほど停止してしまい、「あ～なんてこったい・・・」と思っていましたが、この冊子、非常に受けが良かったため、今では作って良かったと思います。ただ、やっぱりＭＬＳの発売延期に力を貸したことは事実で・・・。

今回、資料請求をしてくれた方に、改めてお礼申し上げます。この冊子を読んで、より一層当社に興味を持たれたのならば、こちらとしても嬉しい限りです。

あ～、それにしても・・・（私事モード）、やっと卒研が終わって、ＭＬＳ開発に復帰できますね。ここ１ヶ月ほど、またサークル関係のお仕事をさぼりまくっていたので、今後はそのツケを払っていかなくてはなりませんね・・・。しかも、私は来年も大学に残るので、最も余裕がある人になってしまうのです。ってことは・・・血を見るのは必死・・キャー！

さて、残り行数も少なくなって参りました。最後にもう一度、何でもいいです、「自分は暇なのでは？」と、思ったら、何か技能を持っているなら、ご一報下さい。ただ、お手伝いしてくれる内容によっては、しばらく出番がないかもしれません。その時はどうか、平にご容赦を・・・。
それとＥメールですが、YU-KIネットには毎日２回は出没しますから、急ぎならこちらですね。ただし会員のみ。と言うわけで、まだの人は、これを機に入会しましょう！ただし脱会は非常に困（自爆）。ｎｉｆは、最近はSYNTAXさんのＨＰにお邪魔しているので、毎日行っています。ただ、マリネに関してはご無沙汰なので、総合ではやっぱりｎｉｆが一番いいのでしょうかね。

ああ、もうみなさんとお別れです。それでは、また次回あえるように祈っていて下さい。
それでは！

じゃーねーばいばーい

Ｍａｐｌｅ Ｙａｒｄについての、ご意見、ご不満などは、ため込まずに、こちらまでご連絡下さい。

〒３１６
茨城県日立市鮎川町５－１０－２５－２
土屋　暁　方
「Ｍａｐｌｅ Ｙａｒｄ　お客さまサー

パソ通メールの方
Ｎｉｆｔｙ Ｓｅｒｖｅ　ＢＸＩ０４４
ＭＡＲＩＯ－ＮＥＴ　ＥＡＬ
ＹＵ－ＫＩ ＮＥＴ　ＹＵＫＩ０２

Maple Yard Expless

編集：
土屋　暁　（企画・宣伝）
協力：
土屋　暁　（*Main program*）
Pang Hashi （*MAP graphics*）
唯鬼 センター」（*image picture*）
福井　英晃　（*Music composer*）
発行所：
茨城県日立市 MYE編集部
発行元：
茨城県日立市鮎川町5-10-25-205

平成７年１０月５日第１版発行
平成８年３月１日第２版発行